

PES 2013

PRO EVOLUTION SOCCER

KONAMI

⚠ ADVERTENCIA Antes de comenzar a jugar, lea los manuales de la consola Xbox 360®, Sensor Kinect® Xbox 360 y los accesorios para obtener información importante en materia de seguridad y salud. www.xbox.com/support

Información importante sobre la salud: Ataques epilépticos fotosensibles

Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a “ataques epilépticos fotosensibles” cuando fijan la vista en un videojuego. Los síntomas pueden presentarse en forma de mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o en los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión, pérdida momentánea de la consciencia, pérdida del conocimiento o convulsiones, que pueden provocar lesiones por caídas o por golpear objetos cercanos. **Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico.** Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan y/o asegurarse de que no hayan experimentado dichos síntomas; los niños y los adolescentes son más propensos a estos ataques. Para reducir el riesgo, sitúese a una distancia mayor de la pantalla, utilice una pantalla más pequeña, juegue en una habitación bien iluminada y evite jugar si está somnoliento o cansado. Si usted o algún familiar tiene un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.



Inicio	03	Pantalla de Partido	10
Menú Superior	04	Controles	11
• Modos de Juego	04	• Controles Generales (mando inalámbrico)	11
• Modo de Edición	04	• Controles Evolutivos	13
• Información	04	• Controles de Principiante	14
• Galería	04	• Controles Avanzados	17
• Opciones	04	Conectarse a Xbox LIVE (en línea)	23
El Widget	05	Términos Legales	25
myPES 2013	05	Atencional al Cliente	26
Datos Personales	06		
Plan de Juego	07		

Gracias por tu compra de PES 2013 de Konami. Por favor lee este manual en su integridad antes de jugar el juego. También, manténlo a la mano para que lo puedas consultar fácilmente cuando quieras. Las capturas de imagen de pantalla mostradas en este manual corresponden a la versión en inglés del juego.

NOTA: Konami no repite la publicación de los manuales.

Konami siempre está haciendo un esfuerzo continuo para mejorar sus productos. Como consecuencia, este producto puede variar ligeramente con respecto a otros según la fecha de compra.

INICIO

Si es la primera vez que juegas este juego, pulsa cualquier botón una vez que estés en la pantalla de títulos. Se crearán los datos de sistema y ya puedes seleccionar el nivel de dificultad requerido. Ahora, por favor crea tus datos personales. Si tienes acceso a Internet y quieres participar en juegos en línea, también puedes continuar con los preparativos necesarios en línea (ver pág. 46). Finalmente, puedes tomar el “Entrenamiento” el cual fue diseñado para ayudarte a perfeccionar tus habilidades al jugar este juego. Si es la primera vez que juegas el PES y no estás seguro cómo hacer remates, regates y el trabajo en la defensa, ésta es la oportunidad perfecta para aprender. Si quieres saltarte el entrenamiento en esta etapa, serás llevado al menú superior, donde puedes seleccionar un modo de juego de tu preferencia y comenzar a jugar.

La próxima vez que comiences el juego, los datos existentes se cargarán automáticamente y puedes acceder al entrenamiento desde el menú principal.

NOTA: Todos los controles que aparecen en este manual asumen que has elegido la opción “movimiento del jugador” usando solamente el stick izquierdo (L), que es el ajuste predeterminado del juego. Para mayor información, favor referirse a las páginas. 29 y 36.

UNA NOTA PARA LOS PRINCIPIANTES

Utiliza los mando de dirección ◀ o el stick izquierdo para desplazarte por los menús, el botón A para confirmar tu selección, y el botón B para cancelar o retroceder a través de pantallas.

Si necesitas algún consejo práctico sobre los controles del menú, simplemente busca en la parte inferior de la pantalla donde puedes encontrar una amplia gama de funciones de ayuda. Si no estás seguro de lo que hace cada opción, trata de dejar el cursor sobre la misma por un corto tiempo. Debes ser capaz de ver exactamente lo que hace cada opción cada vez que una ventana desplegable muestre el texto de ayuda relacionado.

Siempre que veas el ícono de Ayuda en la pantalla inferior, puedes visualizar un Mensaje de ayuda contextual pulsando B.

NOTA: Este juego se presenta con sonido envolvente Dolby Digital 5.1. Conecta tu consola Xbox 360 a un sistema de sonido con tecnología Dolby Digital mediante un cable óptico digital. Conecta el cable óptico digital a una entrada de un cable audio/video de alta definición por componentes Xbox 360, un cable audio/video de alta definición VGA Xbox 360, o un cable audio/video S-Video Xbox 360. Desde la ficha “sistema” de la interfaz Xbox 360 elige “configuración de consola”, luego selecciona “opciones de audio”, luego “salida digital” y finalmente selecciona “Dolby Digital 5.1” para experimentar la estimulante sensación del sonido envolvente.

INFORMACIÓN IMPORTANTE PARA GUARDAR LOS DATOS DEL JUEGO

Tu progreso actual será guardado automáticamente en este juego cada cierto tiempo, incluso hasta el pitido final de un partido.

INFORMACIÓN IMPORTANTE ACERCA DE DATOS DE LA LIGA MASTER

¿Has querido enfrentarte alguna vez a tus amigos para ver quién tiene el mejor equipo de la Liga Master? Si es así, sólo tienes que guardar los Datos del equipo en tu soporte de almacenamiento y llevártelo a la casa de tu amigo. Una vez que haya copiado los datos en el sistema de tu amigo, puedes "Seleccionar equipo" / "Datos del usuario."

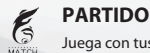
Pero ten cuidado: si ambos Datos guardados de la Liga Master llevan el mismo nombre (como, por ej., "Datos del equipo 01"), corres el riesgo de sobrescribir los datos de tu amigo. Para evitar esto, puedes cambiar el nombre de los datos guardándolos en una ubicación diferente en el menú de la Liga Master.

MENÚ SUPERIOR

PANTALLA DE MENÚ SUPERIOR

EL menú superior te da acceso a todos los modos de juego de PES, características y opciones.

Una nueva barra de Widget en la parte superior de la pantalla te permite fácilmente organizar partidos en línea con otros usuarios (ver pág. 27).



PARTIDO

Juega con tus amigos o contra ellos, con la computadora o simplemente ve cómo dos equipos controlados por computadora juegan entre sí. También puedes seleccionar un partido en línea desde aquí.



LIGA DE CAMPEONES DE LA UEFA

Haz que tu club enfrente a la élite del fútbol europeo con el exclusivo modo de la Liga de Campeones de la UEFA. ¿Está tu equipo lo suficientemente fuerte como para negociar la fase de grupos? ¿Vas a llegar a los juegos de knock-out? ¿Puedes convertirte en uno de la élite en Europa y alcanzar el sueño de cada jugador, director técnico y fan de ganar la copa?



COPA SANTANDER LIBERTADORES

Selecciona un equipo de Club de America Latina de tu preferencia, entonces asume el reto de ganar la codiciada Copa Santander Libertadores!



FÚTBOL EN VIVO

Elige "Fútbol en vivo" para participar en los modos de juego más difíciles que el PES tiene para ofrecerte.

Liga Master: Compite en la muy aclamada "Liga Master", uno de los más destacados sistemas de liga de partidos de fútbol. Desarrolla a tus jugadores, refuerza el equipo con transferencias y maneja tu club. Guíalos a ellos para que del éxito nacional salten a la gloria internacional en la Liga de Campeones de la UEFA y Liga de Europa de la UEFA. Nada se les compara.

Conviértete en una leyenda: Este modo que es un reto desarrolla una carrera completa para un jugador que tú designes. Si tú logras un buen rendimiento tendrás una mayor reputación, lo cual se traducirá en ofertas de transferencia para incorporación a diferentes clubes. ¿Puedes lograr que tu nombre quede escrito en los libros de la historia?

Liga de Campeones en línea: La versión en línea de la famosa Liga de Campeones promete aún más emoción y te mantendrá con el desafío por varios meses. Aunque es similar en estructura a su versión original fuera de línea, ¡ahora estarás compitiendo contra otros usuarios en línea!



COMPETENCIA

Disfruta de varios torneos de copa tanto en línea como fuera de línea.



COMUNIDAD VIRTUAL

Conoce amigos en línea y juega una gran variedad de partidos en línea, todos bajo diferentes reglas y regulaciones.

NOTA: La opción de comunidad en línea se agregará al juego a través de una actualización gratis en línea.



ENTRENAMIENTO

Esta es la manera perfecta para familiarizarte con varias habilidades y técnicas de fútbol. Aprende a usar los controles de juego por medio de Tutoriales que se ofrecen en el entrenamiento o selecciona "entrenamiento libre", lo que te permite probar situaciones similares a la de un partido de la manera que prefieras. Para hacer el entrenamiento más como un partido de entrenamiento real, selecciona el Plan de juego en el Menú de pausa. Luego, selecciona a los jugadores de la reserva del equipo Away Team pulsando la tecla X y selecciona "Participación".



MODO DE EDICIÓN

El Modo de edición te permite modificar y crear jugadores, emblemas, nombres de competencia, así escoger canciones y cánticos de apoyo al equipo. Incluso puedes crear tu propio estadio y campos de juego.

NOTA:

- 1) Los jugadores editados se reflejarán en todas las tiras fuera de línea, editadas en todos los modos de juego fuera de línea y en línea.
- 2) Al seleccionar "Cargar", se puede cargar y aplicar los Datos de edición de PES 2012. Los datos de otros modos no se puede utilizar de esta manera. Ten en cuenta que con la aplicación de los datos de PES 2012, resultará en que se sobrescriban los Datos de edición que hayas creado en PES 2013.



INFORMACIÓN

Revisa regularmente la información en línea y obtiene nuevos paquetes de datos para descargar.



GALERÍA

Echa una mirada atrás a tus previos días de gloria, logros, resultados y repeticiones que hayas guardado.



OPCIONES

Bajo Opciones puedes modificar la configuración de datos personales, configuraciones en línea, configuraciones de sistema y el editor de la lista de juegos.

EL WIDGET

El Widget te permite organizar partidos en línea con otros miembros de la comunidad o conversar y comunicarte con ellos mientras estás jugando juego completamente diferentes.

Debes estar en línea para utilizar el Widget (ver pág. 46).

La barra de Widget

El Widget se encuentra actualmente disponible, pulsa para visualizarlo.

El Widget no se encuentra actualmente disponible (o no te encuentras en línea en este momento).

Abrir el Widget

Para abrir el Widget, pulsa cuando la barra del mismo se muestra en pantalla. Selecciona uno de los iconos que se muestran más abajo para ver exactamente lo que puede hacer el Widget.



Controles del Widget

- : mostrar/ocultar la barra de Widget
- / : seleccionar opciones
- / : desplazarse
- : confirmar selección
- / : cambiar lista grupal de comunidad

Antes de unirte a una sesión

- Busca un juego comunitario/juego gratuito
- Busca un juego gratuito para múltiples jugadores
- Busca un juego inter-comunidad
- Mostrar la lista de usuarios

Después de unirte a una sesión

- El propietario inicia sesión, los participantes proceden al menú en línea
- Salir de la sesión
- Conversación vía texto (desactivado si se han configurado los controles de padres)

NOTA:

- La opción Widget se agregará al juego a través de una actualización en línea sin costo.
- Si no existen sesiones para unirte, el Widget automáticamente creará una nueva. (Una sesión se refiere a un estado de sincronización entre tu persona y otros miembros de la comunidad con los cuales vas a jugar un partido.)
- Para mayores detalles sobre los iconos Widget, por favor consulta los textos de ayuda dentro del juego

myPES 2013

myPES 2013 o myPES abreviado es una aplicación de Facebook que puedes conectar rápidamente con PES 2013. Con myPES puedes subir archivos de juego, administrar tus resultados y ver tablas de información y estadísticas para competir contra amigos y oponentes en el mundo entero. Finalmente, te ayudará a mejorar tu juego.

Y lo mejor de todo: myPES es completamente gratuito.

Conectarse

Asumiendo que ya te has registrado en Facebook, todo lo que necesitas hacer es activar tu cuenta de myPES o crear una nueva dentro de "Configuraciones de datos personales/ajustes myPES".

Una vez hecho esto, por favor instala myPES en tu cuenta de Facebook y regístralo. Para mayores detalles, busca en la opción ayuda de texto dentro del juego o en el sitio web oficial del juego.

Si instalas myPES 2013, obtienes las siguientes ventajas:

- Puntos de bonificación en MLO
- Los derechos de entrada a competiciones especiales abiertas sólo a las myPES 2013 usuarios

Compite

- Compite contra tus amigos de Facebook para lograr las posiciones más altas en las Ligas Privadas
- Conviértete en el Nro. 1 en las clasificaciones globales de myPES
- Comparte tus resultados de partidos con tus amigos en tu muro de Facebook
- Crea grupos o únete a otros grupos para conocer muchos más nuevos jugadores PES
- Desbloquea numerosas medallas y domina una variedad de desafíos.

Compara

- Compara tus resultados y tu juego con otros jugadores PES
- Encuentra oponentes a tu medida usando estadísticas y posiciones en myPES
- Compara tus estadísticas personales con las estadísticas globales de myPES
- Analiza tus estadísticas para mejorar tu juego

NOTA:

- La opción de myPES se agregará al juego a través de una actualización en línea sin costo.
- myPES para Facebook funciona con cualquier navegador de Internet para computadoras, tabletas electrónicas y teléfonos inteligentes.

Conéctate a la aplicación oficial de Facebook de myPES 2013

www.facebook.com/we.konami

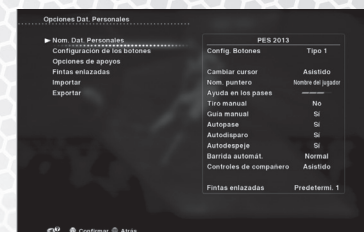
Facebook en un servicio de red social proveído por Facebook, Inc

DATOS PERSONALES

Datos personales es un conjunto de datos en que los usuarios individuales pueden guardar sus Configuración del cursor y Configuración de botones. Tú puedes utilizar fácilmente tu configuración preferida cargando tus datos personales antes de un partido. Los datos personales pueden ser exportados a los soportes de almacenamiento, lo cual te permite llevarlos contigo. Por lo tanto, si estás visitando a un amigo para un juego, lleva tus Datos personales contigo, ya que pueden ser cargados en el sistema de tu amigo.

NOTA:

Los datos personales pueden ser creados o editados en "Configuración de Datos Personales" en el Menú superior o en "Selecciona lados" antes del inicio de los partidos.



MENÚ DE CONFIGURACIÓN DE DATOS PERSONALES

Nombre de datos personales: Escribe el nombre de tu agrado.

Configuración de botones: Elige entre una variedad de Controles de jugador y compañeros de equipo, así como diseños de controlador para adaptarlos a tu gusto.

• **Movimiento del jugador:** Elige entre + , (recomendado) y .

• **Controles de su compañero de equipo:** Elige entre "Asistida" (pulsas y luego pulsa para seleccionar a un jugador, quien luego correrá automáticamente hacia adelante) o "Manual" (pulsas y luego pulsa para seleccionar a un jugador a fin de tener un control total sobre su carrera utilizando el mismo , mientras estés controlando todavía el jugador activo con .

• **Tipo de control:** Selecciona tu tipo de control favorito. Para más detalles, consulta el diagrama de configuración en pantalla.

Configuraciones de apoyo: Elige cómo cambiar el cursor (la manera en que cambias entre los jugadores que controlas), el "nombre del cursor" (configuraciones de visualización) y el nivel "apoyo de pase". Cuando más alto el nivel, se registran más pases y van para los jugadores del mismo equipo. Si el nivel es cero, podrás jugar pases manuales sin mantener pulsado .

Estos son las configuraciones disponibles para cambios en el cursor:

- **Asistidos:** el cursor cambia automáticamente entre jugadores. Puedes anular esta función pulsando .
- **Semi-asistidos:** El cursor cambia automáticamente sólo cuando el equipo se encuentra atacando. Cuando éste está defendiendo, todos los cambios de cursor deben ser ejecutados manualmente pulsando .
- **No asistidos:** El cursor quedará en un solo jugador a menos que pulses .
- **Fijos:** El cursor quedará en un jugador seleccionado.

MENÚ DE CONFIGURACIÓN DE DATOS PERSONALES (continuado)

Se han implementado dos nuevas opciones para la opción de chutar/pasar (ver pag. 36):

- **Chutadas manuales:** Si se activa podrás hacer chutes manuales sin mantener pulsado
- **Guía manual:** Activa esto para mostrar la guía manual, la cual indica la dirección en que viajará el balón si eliges chutar o pasar. Esto se aplica solamente si el jugador marcado con el cursor se encuentra con el balón.

También puedes seleccionar si necesitas o no asistencia con los controles de jugador. Si están activados, los jugadores pasan, disparan y despejan el balón de forma automática.

Esto también se aplica al entrar al ras del suelo, pero con los ajustes adicionales siguientes: nunca (off), de vez en cuando según las circunstancias de la situación (normal), con frecuencia (duro).

Enlace de Fintas: Enlace de fintas te permite utilizar una combinación de trucos de hasta cuatro movimientos con sólo pulsar y o o .

Selecciona la opción Enlace de fintas en Datos personales para crear nuevos Enlace de fintas o modifica los ya existentes. Para crear nuevos Enlace de fintas, selecciona las direcciones en como y luego configura hasta cuatro trucos y habilidades para crear tu propio Enlace de fintas. Una vez que estés satisfecho con tu selección, puedes darle un nombre. Por último, debes activarlos mediante la opción "Asignar controles".

NOTA: Para guardar Amagos vinculados que has asignado un control específico junto con tu plan de juego, por favor selecciona "manejo de datos" seguido de "guardar" (mira el menú de plan de juego, pág. 30). Al jugar con más de un usuario en un equipo, cada usuario puede usar su propio grupo de Amagos vinculados seleccionado desde sus propios de datos personales.

Import: Importa Datos personales desde tu soporte de almacenamiento.

Export: Exporta Datos personales desde tu soporte de almacenamiento.

PLAN DE JUEGO

CONFIGURACIÓN DE PLAN DE JUEGO

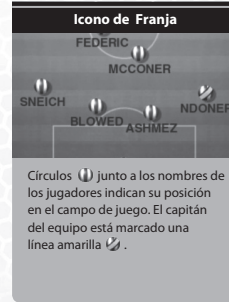
La configuración asistida te permite crear un Plan de juego, seleccionando algunas palabras clave. Una vez que estés listo, pulsa el botón para regresar al Menú del partido. Una vez que te hayas familiarizado con los secretos de la elaboración de un plan de juego, trata de crear el tuyo propio.

En los partidos multijugador, el controlador con el que el usuario puede editar el plan de juego se conoce como el "Líder", que automáticamente es el que tiene el número más bajo.

También se puede acceder al Plan de juego durante un partido desde el Menú de pausa.



Pulsa / para cambiar la visualización del campo de juego por una de las siguientes:



Los siguientes iconos pueden aparecer junto a los Iconos de franja.

- Tarjeta amarilla
- Tarjeta roja
- Fuera con obligaciones internacionales
- Estado de la lesión no es claro
- (Cruz Roja) Lesión grave
- (Cruz Amarilla) Lesión ligera
- (Cruz Verde) Recuperación de la mejor forma

En posición / Calificación general, los jugadores que tienen las Tarjetas de estilo de juego están marcados con una estrella, véase la página 31. Las habilidades del jugador tendrán un rango entre A (más alto) y E (más bajo).

PANTALLA DE INFORMACIÓN DE JUGADOR

Para revisar la información sobre un jugador que aparece en el campo de juego, sólo coloca el cursor sobre el jugador, y a continuación, pulsa . Esto mostrará su nombre, número, la función actual, así como su rango (A es el más alto y E el más bajo). Si pulsas puedes revisar las estadísticas simplificadas en las que las habilidades del jugador se reducen a cuatro categorías ("Técnica", "Velocidad", "Resistencia" y "Condición física"), así como todas las Tarjetas de estilo de juego o Tarjetas de habilidades que el jugador pueda tener. Para ver las estadísticas más detalladas, selecciona cualquiera de las cuatro categorías mencionadas anteriormente.

Si decides mover a un jugador a una nueva posición, el nuevo rol se muestra a la derecha del rol actual.

Tarjetas de estilo de juego y habilidades

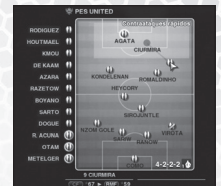
Algunos jugadores tienen Tarjetas de estilo de juego y Tarjetas de habilidades, las cuales pueden darte una ventaja única sobre sus rivales. Para ver las tarjetas que los jugadores tienen, selecciona a un jugador y pulsa . Para más información utiliza la Función de ayuda en el juego.

EDICIÓN DE POSICIONES Y SUSTITUCIONES

Para cambiar la posición del jugador en la cancha, pon el cursor sobre un jugador y pulsa para agarrarlo. Una vez que los hayas movido a la posición de tu preferencia, pulsa nuevamente.

Cuando alcanzas al jugador, se resalta una sección del campo de juego. Esto señala el área donde debe ser colocado el jugador tomando en cuenta sus roles.

Para hacer sustituciones, alcanza el jugador que deseas eliminar de la línea pulsando el botón , mueve el cursor sobre el jugador que va a tomar su lugar, y en seguida, pulsa de nuevo el botón para confirmar.



NOTA:

- Los roles del jugador serán determinados automáticamente por las posiciones que ocupan en el campo de juego.
- Ten en cuenta que cada formación tiene un número predeterminado mínimo y máximo de jugadores que pueden jugar en ciertas posiciones. Si no puedes mover a un jugador a la posición que deseas, revisa la formación que has elegido.



CONFIGURACIÓN DEL MENÚ DE JUGADORES

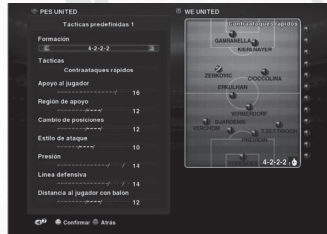
Para acceder a la Configuración del menú de jugadores, selecciona un jugador en el campo de juego y pulsa el botón . Se te dará las siguientes opciones:

- **Seleccionar rol:** Escoge el rol del jugador en forma manual.
- **Nombrar al capitán:** Nombra al jugador seleccionado como capitán.
- **Configuración de la marcación:** Escoge al jugador oponente que tu jugador marcará hombre a hombre.
- **Participación:** Haz que el jugador seleccionado participe en una sesión de entrenamiento (solo disponible en el Entrenamiento libre).

MENÚ DE PLAN DE JUEGO

Ajustar su plan de juego de muchas maneras.

NOTA: En la configuración de datos personales, puedes cambiar los controles para seleccionar "Estrategias preestablecidas" y "Asistencia táctica".



Tácticas preestablecidas 1, 2, 3, 4

Diseña tu conjunto de Tácticas preestablecidas. Puedes crear hasta cuatro tácticas predeterminadas y una de ellas será automáticamente utilizada todo el tiempo durante un partido. Para desarrollar tácticas preestablecidas, primero debes decidir una formación, y luego ajustar las opciones individuales.

NOTA: La elección de ciertas estrategias puede significar restricciones en la elección de los Deslizadores que puedes ajustar. El plan de juego, el cual se muestra en el menú de Pausa durante los partidos reflejará las tácticas predeterminadas que se encuentran activas en ese momento (Tácticas predeterminadas 1 antes del inicio del partido)

Asistencia con las tácticas

Elige si quieres usar movimientos tácticos tales como la trampa de posición adelantada, cambios, cambios de formación, cambios en el nivel de ataque para ser usados automáticamente durante los partidos. También puedes elegir las estrategias que desees asignar a los mandos de dirección y disponer la alineación titular escogida automáticamente por ti.

NOTA: No se pueden activar algunas estrategias en ciertas situaciones.

Configuración de jugadas de pizarra

Designa los participantes en las jugadas de pizarra (jugadas ensayadas). En "Jugadores a sumarse al ataque", puedes elegir los jugadores defensivos que se irán a jugar arriba en las situaciones de las jugadas de pizarra.

Gestión de datos

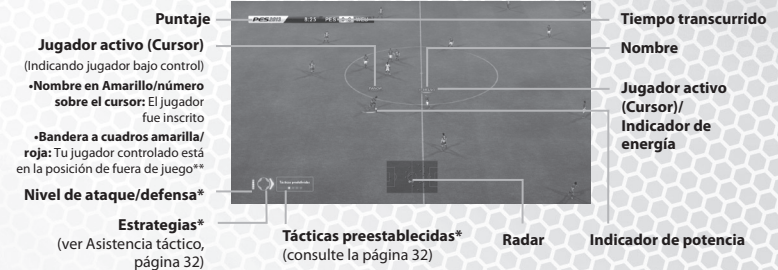
Guarda o carga tu Plan de juego.

Modo de entrenador

Cuando se activa, ejecuta comandos tácticos mientras que los controles de computadora controlan a los jugadores en el campo de juego.

PANTALLA DE PARTIDO

Esta sección explica varias de las opciones y funciones de pantallas que encontrarás durante un partido. Accede a "Configuración del sistema" / "Configuración de pantalla de partido", en el Menú superior o Menú de pausa, para configurar las características de la pantalla a tu gusto.



*Sólo se mostrará durante un corto tiempo cuando haya se haga un cambio; para los controles consulta la página 21/** sólo si el cursor está en "Fijo"

JUGADOR BAJO CONTROL - BARRAS E INDICADORES



Jugador Activo: El jugador activo manejado a control será destacado con una barra (o "cursor") encima de su cabeza. Cada jugador será identificado con un color diferente, el cual podrás ver al elegir tu equipo.



Indicador de energía: Por debajo de la barra del Jugador activo está el Indicador de energía (si está activado en el menú de Configuración de pantalla del partido). El verde representa gran energía, el rojo significa que el jugador está bajo de energía.



Indicador de potencia: El indicador de potencia aparece debajo del jugador una vez que tú inicias un pase o tiro. Mientras más tiempo mantengas pulsado el botón correspondiente, se llenará más el indicador y más potente será el pase o tiro. El color del indicador de energía cambia al chutar o pasar el balón manualmente.



Guía de opciones manuales: Indica la dirección de los pases o chutadas manuales. Puedes desactivar la guía de opciones manuales en "opciones de datos personales".

ICONOS DE EVENTOS



Retorno al Partido
(Sin lesiones)



Retorno al Partido
(con ligeras lesiones)



No retorno al Partido
(debido a una lesión)



Tiro libre indirecto



Sustituciones (entrada/salida)

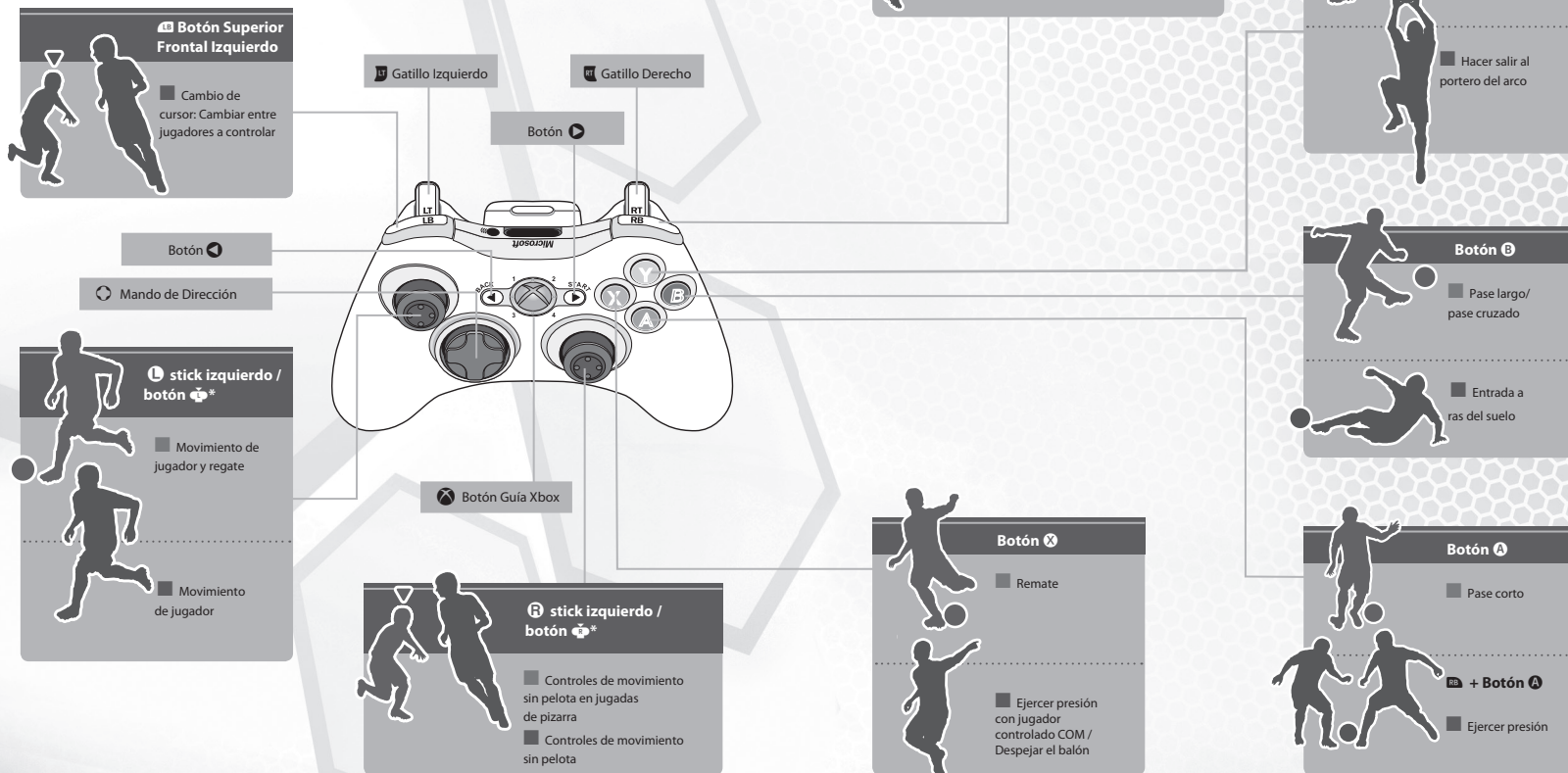


CONTROLES GENERALES (MANDO INALÁMBRICO)

Mando inalámbrico

Las páginas de los controles dentro de esta función presentan una gran variedad de movidas, incluidos trucos y habilidades. Pero aún hay más. Para más detalles, echa una mirada a la “Lista de comandos” en el juego en el menú de pausa.

Para todos los controles que se muestran, las acciones que utilizan el stick izquierdo (L) pueden reemplazarse por los mando de dirección (D). Para ajustar los botones de control, selecciona "Configuración de botones" en "Opciones/Configuración de datos personales" (ver páginas 29 y 36).



- Controles de ataque
- Controles de defesa

*El botón **L** y **R** funcionan cuando se presionan.



CONTROLES EVOLUTIVOS

NOTA:

Antes de comenzar a leer, no te olvides de tomar en cuenta lo siguiente:

- Todas las movidas mostradas en las páginas de los controles suponen que tú has optado por controlar todo "movimiento del jugador" con el stick izquierdo (L).
- Todos los movimientos con el stick izquierdo (L) y el stick derecho (R) suponen que tu jugador se mueve directamente de izquierda a derecha.
- Los nuevos controles están marcados con **NUEVO**, los controles cambiados con **NUEVO**.

EXPERIMENTA EL NUEVO Y REVOLUCIONARIO SISTEMA DE CONTROLES

PASES MANUALES

Con los pases manuales ahora depende totalmente de ti dónde termina cada pase.

NUEVO Pase manual	Mantener pulsado W + L + A (o V)
NUEVO Pase manual largo	Mantener pulsado W + L + B
Pase largo elevado	Mantener pulsado W + B

NOTA: Si ajustas "Apoyo de pase" a cero en "Configuración de datos personales" podrás jugar usando pases manuales sin mantener pulsado **W**.

CHUTADAS MANUALES

Toma completo control de las chutadas, incluyendo dirección, altura y fuerza.

NUEVO Chutada manual (Baja)	Mantener pulsado W + L + X
NUEVO Chutada manual (Alta)	Mantener pulsado W + L + X , V
NUEVO Chutada entre las piernas	Mantener pulsado W + X + L

NOTA: Si habilitas la opción de chutadas manuales en "Configuración personal de datos /Apoyo del jugador" podrás realizar chutes manuales sin mantener pulsado **W**.

TOQUE SUTIL

Nuevas habilidades de pie que agregan otra dimensión a las situaciones 1 a 1.

NUEVO Toque sutil	Mantener pulsado W + L
--------------------------	--------------------------------------

DINÁMICA UNO-DOS

Este pase mejorado de uno-dos provee un juego más fluido.

NUEVO Dinámica uno-dos	Mantener pulsado A + A , R
-------------------------------	---

PRIMER TOQUE REFINADO

Ahora puedes ejecutar un toque rápido del balón, o realizar un amague al atrapar el balón. ¡Una gran adición para el juego de un solo toque!

NUEVO Trampa perfecta	Mantener pulsado W (justo antes de que el receptor atrape el balón)
NUEVO Toque rápido	Mantener pulsado W (justo antes de que el receptor atrape el balón)
NUEVO Sombrero	(luego de ejecutar el flick) Mantener pulsado W + L

NUEVAS HABILIDADES

Más jugadas para usar en situaciones de uno a uno.

NUEVO Toque doble	Mantener pulsado B o R + L
NUEVO Entre las piernas	Mantener pulsado W + B + L (hacia el oponente)
NUEVO Vuelta con el balón	(cerca del contrario) mantener pulsado W + B + L o L

DEFENSA MEJORADA

Mayor libertad y variación permite una defensa más realista y táctica.

NUEVO Presión	Mantener pulsado L + B , A
NUEVO Atrasar la jugada	Mantener pulsado A
NUEVO Barrida	Pulsar A , A
NUEVO Seguimiento defensivo	W + L

CONTROLES DE PRINCIPIANTE

CONTROLES DE ATAQUE

REGATE

Regate

Usa el **L** para hacer que el jugador bajo tu control haga un regate hacia la dirección escogida

Regate con corrida a toda velocidad

Para una corrida a toda velocidad con el balón, Mantener pulsado **B** + **L**

CONTROL DEL BALÓN

Control del balón

Pulsa **L** hacia la dirección en que deseas llevar el balón bajo control

PASE

Pase

- Pase corto: **A**
- Pase largo: **B**
- Lanzar el balón: **V**



PASE CRUZADO

Pase cruzado

Utiliza **L** para el control de la trayectoria, además de uno de los siguientes estilos de pase cruzado:

- Pase cruzado estándar: **B**
- Pase cruzado bajo: **B**, **B**
- Al ras del suelo: **B**, **B**, **B**
- Pase cruzado alto: **W** + **B**

REMATE

Remate

Haz un remate con **X** y utiliza **L** para dirigir el remate. Pulsea **X** antes que el jugador controle la pelota para un remate en primera, cabeceo o voleo

INDICADOR DE POTENCIA

El Indicador de potencia determina el poder y la altura con la que pateas o lanzas el balón, dependiendo de cuánto tiempo pulses el botón correspondiente. Una vez que se haya alcanzado la potencia máxima, la acción se realizará de forma automática salvo que la canceles al momento de hacer una finta (botón **A**), consulte la página 33.



CONTROLES DEFENSIVOS

DEFENSA BÁSICA

NUEVO Presión

Mantener pulsado **L** + **W** + **A** para ejercer presión a tu oponente con el jugador bajo tu control

Presión (COM)

Mantener pulsado **X** para ejercer presión sobre tu oponente con un compañero de equipo controlado por computadora

Entrada a ras del suelo

Pulsea **B** para intentar una entrada a ras del suelo (cuidado, el momento equivocado puede significar comprometerse de antemano)

NUEVO Atrasar la jugada

Mantener pulsado **A** para hacer que tu jugador mantenga su área y marque al oponente que tiene el balón, a cierta distancia (usa **L** para ajustar).

NUEVO Barrida

Pulsea **A**, **A** rápidamente cuando estás cerca del jugador contrario que tiene el balón para intentar una barrida.

Despeje

Pulsea **X** para despejar el balón en forma segura desde el fondo dentro tu medio campo

CONTROLES DEL PORTERO

Hacer salir al portero del arco

Mantener pulsado **Y** y el portero saldrá del arco, corriendo hacia el balón a fin de recuperarlo o para reducir las opciones del atacante

Tiro de gol

Haz un tiro de gol con **B** o **X** y utiliza **L** para apuntar al arco

Lanzar el balón

Utiliza **L** para dirigirte a un compañero de juego de las cercanías y pulsea **A** para lanzar el balón

NOTA: Ten en cuenta que no puedes controlar el portero cuando se juega con un "cursor fijo" como en "Conviértete en una leyenda".

CONTROLES COMPARTIDOS (trabaja a la vez que atacas y defiendes)

Correr a toda velocidad

Para una corrida a toda velocidad, mantener pulsado **W** + **L**

Cambiar cursor

Pulsea **AB** para mover el Cursor de jugador a un jugador que esté más cerca al balón

ENLACE DE FINTAS

Cuando tengas la bola, mantener pulsado **AB** y pulsea **B**, **B**, **B** o **B** para ejecutar una combinación de trucos conocida como Enlace de fintas. Una vez que te hayas familiarizado con ellas, ¿por qué no crear tus propias combinaciones únicas y sacar ventaja sobre tus rivales? Para más información sobre Enlace de fintas, consulte la página 30.

EJEMPLO DE ENLACE DE FINTAS

Comando	1ra. movida	2da. movida	3ra. movida	4a. movida
AB + B	Ejecución de finta con parte superior del cuerpo (R)	Finta Matthew (R)		
AB + B	Finta con parte superior del cuerpo (L)	Arrastre (R)	Arrastre (L)	Amago en V (R)

CONTROLES DE JUGADAS DE PIZARRA

Para aplicar una curva, pulsa el botón **L** o **L** mientras se visualiza el indicador de potencia.

SAQUE DE ESQUINA

Tiro de esquina

Pulsea **B** para tomar un saque de esquina con una trayectoria estándar

NUEVO Saque de esquina corto

Pulsea la tecla **A** para hacer un pase corto a un compañero cercano, a quien llamaste pulsando **AB**

TIROS LIBRES: DISPARO

Pase

Pulsea la tecla **A** para un Pase corto, **Y** para Lanzar el balón o **B** para un pase largo. El balón se desplazará en la dirección que va el jugador

Remate

Pulsea **X** para un intento de marcar un gol con un tiro libre

TIROS LIBRES: CONTROL DE BARRERA

Los jugadores saltan

Pulsea **X** para hacer que algunos jugadores de la barrera salten

Los jugadores se mantienen en su posición

Pulsea **A** y tus jugadores de la barrera permanecerán estáticos manteniendos en su posición

SAQUE DE BANDA

Saque de banda

Pulsea **A** para lanzar el balón a un compañero cercano. Para lanzar más lejos, simplemente mantener pulsado el botón por más tiempo



TIROS DE PENAL (la cámara se situará
detrás del lanzador del tiro de penal)

Lanzador del tiro de penal

Portero

Pulsa **X** para tomar el tiro de penal. El nivel de depende del tiempo que mantengas pulsado el botón. También puedes dirigir el tiro de penal presionando **L** hacia cada lado conforme el jugador corre hacia el balón. Si quieres ejecutar un tiro de penal de emboquillada, mantener pulsado **RA** al mismo tiempo

Para intentar salvar el tiro de penal, presiona el **L** hacia la dirección que pienses que tu oponente va a disparar. Si se suelta el **L**, el portero se quedará parado al centro

CONTROLES AVANZADOS

CONTROLES DE ATAQUE PARA USUARIOS AVANZADOS

REGATE

NUEVO Toque sutil

Pateo corto

Pateo largo

Para el balón

Para el balón y da cara al arco

NUEVO Pateo

Saltar ante entrada a ras del suelo

NUEVO Toque doble

PASE

Jugada de tacho

NUEVO Pase largo elevado

Lanzar el balón de emboquillada

Pase uno-dos

Pase y movida

Pase manual

Pase largo manual

Pase cruzado temprano

Mantener pulsado **RA** + **L**

RA (dos o tres veces, mientras se hace una corrida rápida)

RA + **L** + **L** o **L** o **L** (mientras se hace una corrida a toda velocidad)

(suelta **L**) **RA**

(suelta **L**) **RA**

(en la posición estacionaria) **R**, **R** o **R**, **R**

RA (justo antes de que se haga contacto)

Mantener pulsado **R** o **R** + **L**

L + **L**

Mantener pulsado **RA** + **R**

Mantener pulsado **RA** + **V**

Mantener pulsado **RA** + **A**, **V** (justo antes que el receptor atrape el balón)

RA (Después de pasar)

Mantener pulsado **R** + **L** + **A** (o **V**)

Mantener pulsado **R** + **L** + **R**

Mantener pulsado **RA** + **R**

ATRAPAMIENTO DEL BALÓN

NUEVO Trampa perfecta

NUEVO Toque rápido

Voltear sin hacer un toque

A través de finta

REMATE

Tiro controlado

Tiro de emboquillada alto

Tiro de emboquillada bajo

NUEVO Chutada de empeine

NUEVO Chutada entre las piernas

NUEVO Chutada manual (baja)

NUEVO Chutada manual (alta)

Mantener pulsado **RA** (justo antes de que el receptor atrape el balón)

Mantener pulsado **RA** (justo antes de que el receptor atrape el balón)

Mantener pulsado **RA** + **L** (hacia la dirección en que el balón esté viajando)

Suelta **L**, mantener pulsado **RA** (justo antes de recibir un pase)

Mantener pulsado **RA** antes de soltar **X** (mientras se visualiza el Indicador de potencia)

Mantener pulsado **RA**, **X**

Mantener pulsado **RA** antes de soltar **X** (mientras se visualiza el Indicador de potencia)

Pulsar **X**, luego **X** nuevamente (justo cuando el jugador golpea el balón)

Mantener pulsado **RA** + **X** + **L** (hacia el jugador contrario más cercano)

Mantener pulsado **R** + **L** + **X**

Mantener pulsado **R** + **L** + **X**, **V** (justo cuando el jugador golpea el balón)

TRUCO Y HABILIDADES

HABILIDADES DE ARRANQUE DE VELOCIDAD (cerca de oponente)

Arranque de velocidad

(en la posición estacionaria) mantener pulsado **RA** + **RA** + **L**

Arranque de velocidad (Toma diagonal)

(en la posición estacionaria) mantener pulsado **RA** + **RA** + **L** o **L**

Corrida vertiginosa

(mientras se regatea) mantener pulsado **RA** + **RA**

Corrida vertiginosa (Toma diagonal)

(mientras se regatea) Mantener pulsado **RA**, **L**, **L**

HABILIDADES DE FINTA CON EL HOMBRO

Amague de torso

R o **R**

Finta Matthew

Mantener pulsado **R** + **L** o mantener pulsado **R** + **L**
















Finta Matthew en deslizamiento lateral

Mantener pulsado **R** + **L** o mantener pulsado **R** + **L**




























CONTROLES DE ATAQUE PARA USUARIOS AVANZADOS (CONTINUACIÓN)



















HABILIDADES PARA PASAR ENCIMA

Pasar por encima de Dummy	 o 
Pasar por encima de Dummy en contramarcha	 o 
Pasar por encima	(mientras se regatea) mantener pulsado  +  o mantener pulsado  + 
Salir adelante al pasar por encima	(en la posición estacionaria) mantener pulsado  +  o mantener pulsado  + 
Pasar por encima por afuera	(en la posición estacionaria) mantener pulsado  +  o mantener pulsado  + 

HABILIDADES PARA PASAR ENCIMA (en la posición estacionaria, salvo que se indique lo contrario)

Arrastre	Pulsa  o 
 Enlace de fintas (diestro)	Mantener pulsado  + 
 Vuelta con arrastre hacia atrás (diestro)	Mantener pulsado  +  (o  si es zurdo)
 Finta con taco	Mantener pulsado  +  o  + 
 Arrastrar hacia atrás con movida por la izquierda o movida por la derecha	Mantener pulsado  +  o  (también funciona cuando se hacer regate, se cambia de dirección para jugadores zurdos)
 Pataditas continuas al aire con rotación inversa del balón	Mantener pulsado  +  (también funciona al tocar sutilmente el balón)
 Rebote interno hacia la toma diagonal	Mantener pulsado  +  o  (también funciona al tocar sutilmente el balón)

OTRAS HABILIDADES

 Lanzamiento de pelota a compañero (diestro)	(mientras se regatea)  +  (se cambia de dirección para jugadores zurdos)
 Lanzamiento de pelota a compañero cambiando de dirección (diestro)	(mientras se regatea)  +  (se cambia de dirección para jugadores zurdos)
 Ruleta marselesa	(mientras haces un toque sutil)  o  (algunos jugadores realizan una variación con un pie)
 Giro con cruce	(mientras se regatea)  +  +  + 
 Toquecito frontal	(mientras se regatea) mantener pulsado  +  o 
Toquecito múltiple	(mientras se regatea)  + 
 Sombrero	(luego de ejecutar el toque rápido) mantener pulsado  +  (hacia el oponente)
 Entre las piernas	Mantener pulsado  +  +  (hacia el oponente)
Vuelta con el balón	(cerca del oponente) mantener pulsado  +  +  o 
 Regate hacia los lados	Mantener pulsado  +  o 
 Tijeras hacia los lados	(durante el regate izquierdo hacia los lados) mantener pulsado  +  (o cambia de dirección si la movida es a la derecha)
Pasar por encima lateralmente	(durante el regate izquierdo hacia los lados) Mantener pulsado  +  (o cambia de dirección si la movida es a la derecha)



CONTROLES DEFENSIVOS PARA USUARIOS AVANZADOS

DEFENSA AVANZADA

NUEVO Marcación defensiva

Controles de movimiento sin el balón

CONTROLES DEL PORTERO

Pelota al aire

Controlar portero (no en partidos que se juegan en línea)

Mantener pulsado **RT** + **L** (mientras se mira al jugador oponente que tiene el balón)

R2 (hacia el compañero cuyo control quieras tener)

RT (cuando no se hace ninguna otra movida)

RT + **Y**, **L** (**RT** + **Y** otra vez para soltar control)

CONTROLES DE JUGADAS DE PIZARRA (JUGADAS ENSAYADAS) PARA USUARIOS AVANZADOS

Tiro de esquina

- Cruzado bajo: Mantener pulsado **L** + **B**
- Al ras del suelo: Mantener pulsado **L** + **B**

Tiro libre: Pase largo

- Pelota alta: Mantener pulsado **RT** + **B**

- Pelota baja: Mantener pulsado **L** + **B**
- Al ras del suelo: Mantener pulsado **L** + **B**

Tiro libre: Disparo

- Disparo fuerte: Mantener pulsado **RT** + **X**
- Moderadamente fuerte: **X**, **Y**
- Regular: **X**
- Moderadamente débil: **X**, **A**
- Disparo débil: Mantener pulsado **L** + **X**

Tiro libre y pelota golpeada con los nudillos

X, **X** (cuando se golpea la pelota)

Cambiar pateador(es) y posición

RT + **RT** (alternar a través de opciones)

2do pateador toma tiro libre

Mantener pulsado **RT** + **B** o **Y** o **X**

2do pateador pasa el balón

Mantener pulsado **RT** + **A** (entonces 1er pateador puede pasar / rematar)

Aumentar / Retirar jugadores de la pared

R2 (para aumentar jugadores al lado izquierdo) o **RT** (para aumentar jugadores al lado derecho)

Cargar abajo: Otros jugadores saltan

B

Cargar abajo: Otros jugadores se mantienen en su posición

B + **A**

Al azar

Si no se comanda ninguna movida, los jugadores actúan al azar

TÉCNICAS Y CONTROLES ESPECIALES

NUEVO Chute de amague 1

NUEVO Chute de amague 2

NUEVO Primer amague 1

NUEVO Primer amague 2

Control de un jugador mientras el balón está en el aire

Reinicio rápido

Movida rápida

Controles de los compañeros de equipo (Asistidos)*

Controles de los compañeros de equipo (Manual)*

Cambiar Estrategia preestablecida 1-4

Activar/Cancelar estrategias

Cambiar nivel de ataque

B o **X**, **A**

A o **Y**, **RT** + **RT**

A

RT + **RT**

Mantener pulsado **RT** + **L** (control sobre el jugador que está cerca a la bola)

L + **A** o **Y**

RT + **Y** + **Y** + **Y**

Mantener pulsado **Y** + **B** (en la dirección del compañero de equipo, para hacerlo correr hacia el medio campo contrario)

Mantener pulsado **Y** + **B** (en la dirección del compañero de equipo, y luego controlarlo totalmente con **B**)

mando de dirección **→** (consulte la Estrategias preestablecidas, página 08)

pulsar mando de dirección **↑** o **←** o **↓** para activar/cancelar estrategias

• Aumento: Mantener pulsado **RT** + mando de dirección **↑**

• Disminución: Mantener pulsado **RT** + mando de dirección **↓**

*Usted puede seleccionar la "asistida" o "Manual" para los controles de ajuste de compañero de equipo. Por defecto está configurado para "asistida". Esto se puede cambiar en "Configuración de Datos de Carácter Personal" / "Configuración de botones".

Mediante el uso de los "Controles de movimiento sin el balón" en jugadas de pizarra, puedes tener control de los jugadores que están desplazándose sin el balón **B** en su dirección. Una vez hecho esto, puedes ya sea pulsar **B** o **A** para hacer que el Pateador del tiro libre le pase a él el balón. Para los saques de banda es **A**.



Xbox LIVE

Xbox LIVE® es tu conexión a más juegos, más entretenimiento y más diversión. Para obtener más información, visita www.xbox.com/live.

Conectando

Antes de poder utilizar Xbox LIVE, debes conectar tu consola Xbox 360 a Internet mediante una conexión de alta velocidad y registrarte en el servicio de Xbox LIVE. Para comprobar si Xbox LIVE se encuentra disponible en tu territorio y para obtener información sobre cómo conectarte a Xbox LIVE, visite www.xbox.com/live/countries.

Control Parental

Esta herramienta de fácil uso permite a los padres y cuidadores decidir qué juegos pueden jugar los más pequeños de acuerdo con la clasificación del contenido del juego. Los padres pueden restringir el acceso a contenido para adultos. Decide con quién y cómo interactúa su familia en Internet con el servicio Xbox LIVE y establece un límite de horas de juego. Para más información, visite www.xbox.com/familysettings.

PREPARACIONES EN LÍNEA E INFORMACIÓN IMPORTANTE

Para más detalles sobre la política de operación, el Acuerdo de Servicios en Línea, Avisos importantes, así como información sobre el equipo y entorno de red necesarios, por favor visita nuestro sitio de nuestro portal oficial en línea *PES 2013*, en:

www.konami.jp/we/online

Para jugar en línea, usted debe tener una cuenta válida de Xbox LIVE Membership.

Una vez que ingresas al modo PES en línea se te mostrará una variedad de información que incluye los tiempos de mantenimiento y los horarios de competencias.

Si esta es la primera vez que ingresas al modo PES en línea, necesitarás crear tu información personal del usuario (esta información no podrá ser borrada posteriormente). Una vez que los hayas hecho, podrás iniciar el juego no olvidando lo siguiente:

- Ten en cuenta que debes adherirte a los acuerdos de servicio y leyes relacionadas cuando juegas en línea. También recuerda que siempre debes ser amable y cortés con todos los demás usuarios.
- Si estás utilizando una red inalámbrica, ten presente que los aparatos eléctricos como los hornos microondas y teléfonos inalámbricos pueden afectar la conexión.
- NO DESCONECTES intencionalmente durante los partidos.
- No te olvides de contar con el tiempo suficiente para completar tus partidos.
- ¡Juega duro, pero en forma justa!

CALIFICACIÓN DE CORTESÍA

Cada usuario es asignado una calificación de cortesía basado en su comportamiento en línea. Todos los usuarios comienzan una calificación de A, pero ésta puede disminuir a través de repetidas desconexiones. C es el rango más bajo y una vez que lo recibes estarás excluido de entrar a competencias. Por otro lado, un alto grado de completación de partidos así como las calificaciones por juego limpio pueden levantar tu rango hasta AA e incluso hasta AAA. Así que mientras juegues limpio y completes tus partidos, vas a observar que tus rangos mejoran. Si llegas a ser excluido de las competencias, puedes mejorar tu nivel nuevamente completando correctamente un cierto número de partidos.

MENSAJE IMPORTANTE SOBRE ABUSOS Y TRAMPAS

Konami se reserva el derecho de sancionar o prohibir a cualquier jugador al que se encuentre incurriendo en el abuso de otros con la función de chat o al que se el encuentre haciendo trampa. La sanción será decidida por Konami y puede resultar en una prohibición temporal o permanente del uso de la función de chat o para jugar en línea con previo aviso o sin él.

Le agradecemos por su comprensión y por su constante buen espíritu deportivo



This product contains code derived from the RSA Data Security, Inc. MD5 Message-Digest Algorithm.

This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group.



Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories.



Official Licensed Product of UEFA CHAMPIONS LEAGUE™. Official Licensed Product of UEFA EUROPA LEAGUE™. All names, logos and trophies of UEFA are the property, registered trademarks and/or logos of UEFA and are used herein with the permission of UEFA. No reproduction is allowed without the prior written approval of UEFA. All club names, club logos and individual players' names are the property of the respective club or person. UEFA shall bear no responsibility for the use of these names and/or logos. Adidas, the 3-Bars logo, the 3-Stripe trade mark, adipure, Predator, tango, climacool and adizero are registered trade marks of the adidas Group, used with permission. F50 and speedcell are trade marks of the adidas Group, used with permission the use of real player names and likenesses is authorised by FIFA and its member associations. Officially licensed by Czech National Football Association. Officially licensed by CFF © 2012, DFB Licence granted by m4e AG, Höhenkirchen-Siegertsbrunn © The Football Association Ltd 2012. The FA Crest and FA England Crest are official trade marks of The Football Association Limited and are the subject of extensive trade mark registrations worldwide. © FFF Officially licensed by FIGC ©2009 JFA Licensed by OLIVEDESORTOS (Official Agent of the FPF) Producto oficial licenciado RFEF Campeonato Nacional de Liga BBVA Producto bajo Licencia Oficial de la LFP www.lfp.es © 2002 Ligue de Football Professionnel * Officially Licensed by Eredivisie Media & Marketing C.V. and Stichting CAO voor Contractspelers © S.L.B. Produto Oficial Licenciado Product of A.C. Milan Manchester United crest and imagery © MU Ltd Official product manufactured and distributed by Konami Digital Entertainment under licence granted by Soccer s.a.s di Brand Management S.r.l. Official Licensed Product of Atlético Clube Goianiense, Clube Atlético Mineiro, Esporte Clube Bahia, Botafogo de Futebol e Regatas, Sport Club Corinthians, Coritiba Foot Ball Club, Cruzeiro Esporte Clube, Figueirense Futebol Clube, Clube de Regatas do Flamengo, Fluminense Football Club, Grêmio Foot-Ball Porto Alegre, Sport Club Internacional, Clube Náutico Capibaribe, Sociedade Esportiva Palmeiras, Associação Atlética Ponte Preta, Associação Portuguesa de Desportos, Santos FC, São Paulo FC, Sport Club do Recife, and Club de Regatas Vasco da Gama. © Adagp, Paris 2012./Macary – Zublena & Regembal – Costantini, Architects Wembley, Wembley Stadium and the Arch device are official trade marks of Wembley National Stadium Limited and are subject to extensive trade mark registrations. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. Photo by Aflo.

©2012 Konami Digital Entertainment. KONAMI is a registered trademark of KONAMI CORPORATION. "Pro Evolution Soccer" is a registered trademark of Konami Digital Entertainment Co., Ltd. Published by Konami Digital Entertainment GmbH. Developed by Konami Digital Entertainment Co., Ltd.

Si usted experimenta problemas técnicos con su juego, por favor marque nuestros números de Garantía o Servicio Técnico que son 310.220.8330 de las 9:00 a.m. PST a 5:00 p.m. PST, de lunes a viernes. Todos los productos deben ser considerados defectuosos por un representante de Servicio al Cliente de Konami y con un número RMA asignado antes de regresar el producto, todos los productos que se reciban sin estas características serán devueltos si un Representante de Servicio al Cliente de Konami no puede localizarlo tres días después de recibida la devolución no autorizada.

Regístrate ahora en www.konami.com y recibe información exclusiva sobre productos, ofertas especiales y más!

www.konami.com/pes2013

KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE y los logotipos de Xbox son marcas registradas del grupo de empresas Microsoft y se usan con licencia de Microsoft.

Official Licensed Product of UEFA CHAMPIONS LEAGUE™. Official Licensed Product of UEFA EUROPA LEAGUE™. All names, logos and trophies of UEFA are the property, registered trademarks and/or logos of UEFA and are used herein with the permission of UEFA. No reproduction is allowed without the prior written approval of UEFA. All club names, club logos and individual players' names are the property of the respective club or person. UEFA shall bear no responsibility for the use of these names and/or logos. adidas, the 3-Bars logo, the 3-Stripe trade mark, adipure, Predator, tango, climacool and adizero are registered trade marks of the adidas Group, used with permission. F50 and speedcell are trade marks of the adidas Group, used with permission the use of real player names and likenesses is authorised by FIFPro and its member associations. Officially licensed by Czech National Football Association Officially licensed by CFF © 2012, DFB Licence granted by m4e AG, Höhenkirchen-Siegertsbrunn © The Football Association Ltd 2012. The FA Crest and FA England Crest are official trade marks of The Football Association Limited and are the subject of extensive trade mark registrations worldwide. © FFF Officially licensed by FIGC © 2009 JFA Licensed by OLIVEDESORTOS (Official Agent of the FPF) Producto oficial licenciado RFEF Campeonato Nacional de Liga BBVA Producto bajo Licencia Oficial de la LFP www.lfp.es © 2002 Ligue de Football Professionnel ® Officially Licensed by Eredivisie Media & Marketing C.V. and Stichting CAO voor Contractspelers © S.L.B. Produto Oficial Official Licensed Product of A.C. Milan Manchester United crest and imagery © MU Ltd Official product manufactured and distributed by Konami Digital Entertainment under licence granted by Soccer s.a.s. di Brand Management S.r.l. Official Licensed Product of Atlético Clube Goianiense, Clube Atlético Mineiro, Esporte Clube Bahia, Botafogo de Futebol e Regatas, Sport Club Corinthians, Coritiba Foot Ball Club, Cruzeiro Esporte Clube, Figueirense Futebol Clube, Clube de Regatas do Flamengo, Fluminense Football Club, Grêmio Foot-Ball Porto Alegrense, Sport Club Internacional, Clube Náutico Capibaribe, Sociedade Esportiva Palmeiras, Associação Atlética Ponte Preta, Associação Portuguesa de Desportos, Santos FC, São Paulo FC, Sport Club do Recife, and Club de Regatas Vasco da Gama. © Adapp, Paris 2012./Macary – Zublena & Regemba – Costantini, Architects Wembley, Wembley Stadium and the Arch device are official trade marks of Wembley National Stadium Limited and are subject to extensive trade mark registrations. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. Photo by Aflo. ©2012 Konami Digital Entertainment.